

**TRANSFORMASI *ORIGAMI* BENTUK AYAM DALAM
KARYA KERAMIK SENI**



PENCIPTAAN

Marhafis Lutfi Anggrianor Pahlevi

NIM 1411806022

**PROGRAM STUDI S-1 KRIYA SENI
JURUSAN KRIYA FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

**TRANSFORMASI *ORIGAMI* BENTUK AYAM DALAM
KARYA KERAMIK SENI**



**Marhafis Lutfi Anggrianor Pahlevi
NIM 1411806022**

**PROGRAM STUDI S-1 KRIYA SENI
JURUSAN KRIYA FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2019**

Publikasi Karya Ilmiah berjudul:

TRANSFORMASI *ORIGAMI* BENTUK AYAM DALAM KARYA KERAMIK SENI
diajukan oleh Marhafis Lutfi Anggrianor Pahlevi, NIM 1411806022, Program Studi S-1 Kriya Seni, Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah disetujui oleh Tim Pembina Tugas Akhir pada tanggal 14 Januari 2019 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Anggota



Dra. Dwita Anja Asmara, M.Sn

NIP 19570404 198601 1 001

Pembimbing II/Anggota

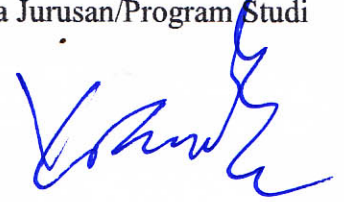


Drs. Rispul, M.Sn

NIP 19631104 199303 1 001

Mengetahui,

Ketua Jurusan/Program Studi



Dr. Ir. Yulriawan Dafri, M.Hum.

NIP 19620729 199002 1 001

TRANSFORMASI *ORIGAMI* BENTUK AYAM DALAM KARYA KERAMIK SENI

Marhafis Lutfi Anggrianor Pahlevi
1411806022

INTISARI

Origami adalah seni melipat kertas dari Jepang, namun pada zaman sekarang *origami* semakin terkikis di zaman melenial ini. Belajar membuat *origami* dengan konsisten dapat bermanfaat diantaranya dapat meningkatkan kreativitas dan *motoric* halus anak, karena membuat *origami* membutuhkan ketelitian dan imajinasi sehingga saraf otak akan bekerja dengan baik. Selain *origami* dalam penciptaan ini tersirat sebuah pesan yang ingin disampaikan ke pada masyarakat terhadap binatang yang diberi perwarna kimia contohnya pada ayam warna-warni. Tujuan pembuatan karya ini adalah memberikan kritikan tentang penggunaan bahan perwarna kimia baik itu makanan ataupun makhluk hidup, demi meraup keuntungan semata tanpa memperhatikan kesehatan konsumennya. Metode Pendekatan yang digunakan adalah Estetika dan Semiotika. Metode Penciptaan yang dipakai menggunakan metode *Practice-Based Research* dan Tiga Tahap Enam Langkah Proses penciptaan Seni Kriya.

Proses penciptaan ini menggunakan tanah liat *stoneware*, selanjutnya di bentuk menggunakan teknik *slab* (lempeng) dengan cara menggeroll tanah liat sampai berbentuk lempengan. Tanah liat yang sudah berbentuk lempengan, selanjutnya di potong-potong sesuai pola yang sudah dibuat terlebih dahulu. Selanjutnya potongan disatukan dengan air *plastis* dan pada saat *magel* (kondisi tanah setengah kering) dilapisi *engobe* pada permukaan karya. Selanjutnya karya akan melalui proses pembakaran biskuit, selanjutnya masuk proses finishing dengan menggunakan glasir yang berwarna-warni dengan cara disemprot dan dikuas. Selanjutnya karya akan melalui proses pembakaran glasir.

Karya yang dihasilkan berjumlah delapan karya, dua diantaranya adalah karya instalasi yang digantung dan disusun dalam jumlah banyak. Judul-judul yang dihasilkan adalah karya pertama dengan judul “Melarikan Diri”, karya kedua dengan judul “Kasih Sayang Ibu”, karya ketiga dengan judul “Rutinitas”, karya keempat dengan judul “*Bang Ning Jo*”, karya kelima dengan judul “Jaga Kadang”, karya keenam dengan judul “Ayam Jaman Now”, karya ketujuh dengan judul “*Cross Cricle*”, dan kedelapan dengan judul “Di Siksa”. Semua karya ini menggunakan tanah liat *stoneware*, selanjutnya dikerjakan dengan teknik *slab*, dilapisi *engobe*, melalui pembakaran biskuit, finishing glasir *oksida*, dan pembakaran glasir.

Kata Kunci: *Transformasi, Origami, Bentuk Ayam, Keramik*

Abstrak

Origami is a paper folding art from Japan, but nowadays origami is increasingly eroded in this melenial era. Learning to make origami consistently can be beneficial, among others, can improve children's creativity and motoric skills, because making origami requires precision and imagination so that the nerves of the brain will work well. In addition to origami, in this creation an implied message is conveyed to the public towards chemically colored animals, for example in colorful chickens. The purpose of making this work is to provide criticism about the use of chemical coloring materials both food and living things, to reap the benefits only without paying attention to the health of its consumers. The method of the approach used is aesthetics and semiotics. The creation method used uses the practice-based research method and the six-step three-step process of crafting art.

This creation process uses stoneware clay, then it is formed using the technique of slab (plate) by grinding the clay to form a plate. Clay that is shaped like a plate, then cut into pieces according to the pattern that has been made first. Then the pieces are put together with plastic water and at the time magel (semi-dry soil conditions) coated with engobe on the surface of the work. Furthermore, the work will go through the process of burning glaze.

The work produced is eight works, two of which are installation works that are hung and arranged in large quantities. The titles produced are the first works entitled "Escape", the second work titled "Love Mother", the third work entitled "Rouitnes", the fourth work entitled "Bang Ning Jo", the fifth work with the title "Keep Sometimes", the sixth work entitled "Chicken Jaman Now", the seventh work titled "Cross Cricle", and eighth with the title "Tortured". All of these works use stoneware clay, then worked with slab techniques, coated with engobe, through burning biscuits, finishing glaze oxide, and burning glaze.

Keywords: Transformation, Origami, Chicken Form, Ceramic

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Seni merupakan hasil ciptaan manusia yang mengungkapkan pengalaman batin atau pengalaman estetik dari seseorang seniman, selain itu karya seni diciptakan dalam upaya memenuhi kebutuhan fungsional maupun keindahan. Perjalanan hidup manusia tidak lepas dari tindakan berkesenian hal tersebut selalu hadir dalam pemenuhan kebutuhan hidup manusia, aktivitas berkesenian tumbuh dan berkembang seiring dengan latar belakang kehidupan manusia sehingga seni berkembang menjadi berbagai aliran sesuai dengan kehendak, selera, dan latar belakang budayanya masing-masing. Bentuk-bentuk *origami* ini sangat menarik dan lucu, dari selembar kertas bisa membuat berbagai macam bentuk seperti *flora*, *fauna*, pesawat, dsb. Bentuk *origami* saat ini sudah bermacam-macam, namun pada masa kini seni melipat kertas sudah mulai terkikis dan jarang dilirik. Saat ini sudah banyak maian-maian *elektronik* yang lebih menarik dari pada seni melipat kertas, *origami* memiliki peran penting sebagai media komunikasi yang menyenangkan. Penulis berharap karya-karyanya juga memiliki peran penting bagi penulis dan masyarakat umum ataupun penikmat seni, belajar dari membuat *origami* dapat meningkatkan daya konsentrasi, meningkatkan kemampuan berpikir, belajar berkreaitivitas, mengikuti arahan, membaca gambar atau diagram, menemukan solusi, pecahan, *geometri*, dan ilmu pengetahuan alam. Selain keresaan penulis terhadap seni *origami* yang semakin turun.

Keresahan penulis terhadap penggunaan bahan perwarna kimia sebagai bahan perwarna mahluk hidup contohnya pada ayam, banyak kita jumpai di pasar-pasar tradisional atau pasar binatang yang menjual anak-anak ayam yang berwarna-warni. Jika dilihat ayam-ayam tersebut sangatlah menarik dengan warna-warna cerahnya, anak-anak pada umumnya sangat mudah tertarik dengan warna-warna yang cerah yang kemudian menarik anak-anak untuk membeli dan melelihara ayam tersebut. Namun banyak pembeli ayam-ayam tersebut tidak mengetahui perwarna

apa yang digunakan untuk mewarnai ayam-ayam itu, jadi seringkali orang tua mengabaikan hal tersebut demi anak-anaknya, tidak menangis karena meminta untuk membeli ayam-ayam tersebut.

B. Rumusan Penciptaan

1. Bagaimana konsep Transformasi *Origami* Bentuk Ayam dalam Karya Keramik Seni?
2. Bagaimana proses penciptaan Transformasi *Origami* Bentuk Ayam dalam Karya Keramik Seni?
3. Apa saja hasil karya keramik dengan tema Tranformasi *Origami* Bentuk Ayam dalam Karya Keramik Seni?

C. Tujuan Dan Manfaat Penciptaan

1. Tujuan
 - a. Menjelaskan konsep karya dengan tema Transformasi *Origami* Bentuk Ayam dalam Karya Keramik Seni,
 - b. Menjelaskan proses penciptaan karya seni keramik dengan konsep dari Transformasi *Origami* Bentuk Ayam dalam Karya Keramik Seni,
 - c. Menciptakan karya keramik dengan tema Transformasi *Origami* Bentuk Ayam dalam Karya Keramik Seni.
2. Manfaat
 - a. Memberikan semangat berkarya seni melalui karya keramik,
 - b. Melalui karya keramik dapat menghibur masyarakat umum dan penikmat seni,
 - c. Memberi pengetahuan kepada masyarakat umum tentang proses penciptaan karya seni khususnya seni keramik,
 - d. Memberikan kritikan tentang penggunaan bahan perwarna kimia baik itu makanan ataupun makhluk hidup demi meraup keuntungan semata tanpa memperhatikan kesehatan konsumennya.

D. Metode Pendekatan dan Metode Penciptan

1. Metode Pendekatan

Metode yang digunakan untuk mengembangkan ide, memperoleh acuan objek penciptaan karya, menggunakan dan mengerjakan bahan baku, finishing karya, serta penyusunan laporan tertulis dalam Tugas Akhir Karya Seni adalah:

a. Pendekatan Estetis

Pendekatan ini dilakukan untuk mewujudkan karya dalam bentuk visual dengan memperhatikan berbagai unsur seni rupa, seperti: garis, bidang, warna, bentuk, tekstur. Unsur-unsur seni mendasar menurut A.A. M. Djelantik yaitu pertimbangan proporsi, kesatuan dan keutuhan (*unity*), penonjolan atau penekanan (*dominance*), keseimbangan (*balance*), harmoni (*harmony*), (Djelantik, 1999:9). Suatu seni bisa dikatakan indah ketika penikmat menikmati karya seni tersebut, atau pesan *implisit* maupun *eksplisit* dari suatu karya tersampaikan dengan baik.

Dalam seni rupa pendekatan estetis sangat membantu dalam proses perwujudan karya dari ide atau gagasan menjadi bentuk visual, pendekatan ini diambil karena dalam mewujudkan suatu karya seni kriya keramik tidak hanya sekedar gagasan saja. Namun didukung oleh visual yang menarik, seperti bentuk-bentuk *origami* tersebut menjadi gagasan atau pesan yang dapat tersampaikan kepada penikmat seni.

b. Pendekatan Semiotika

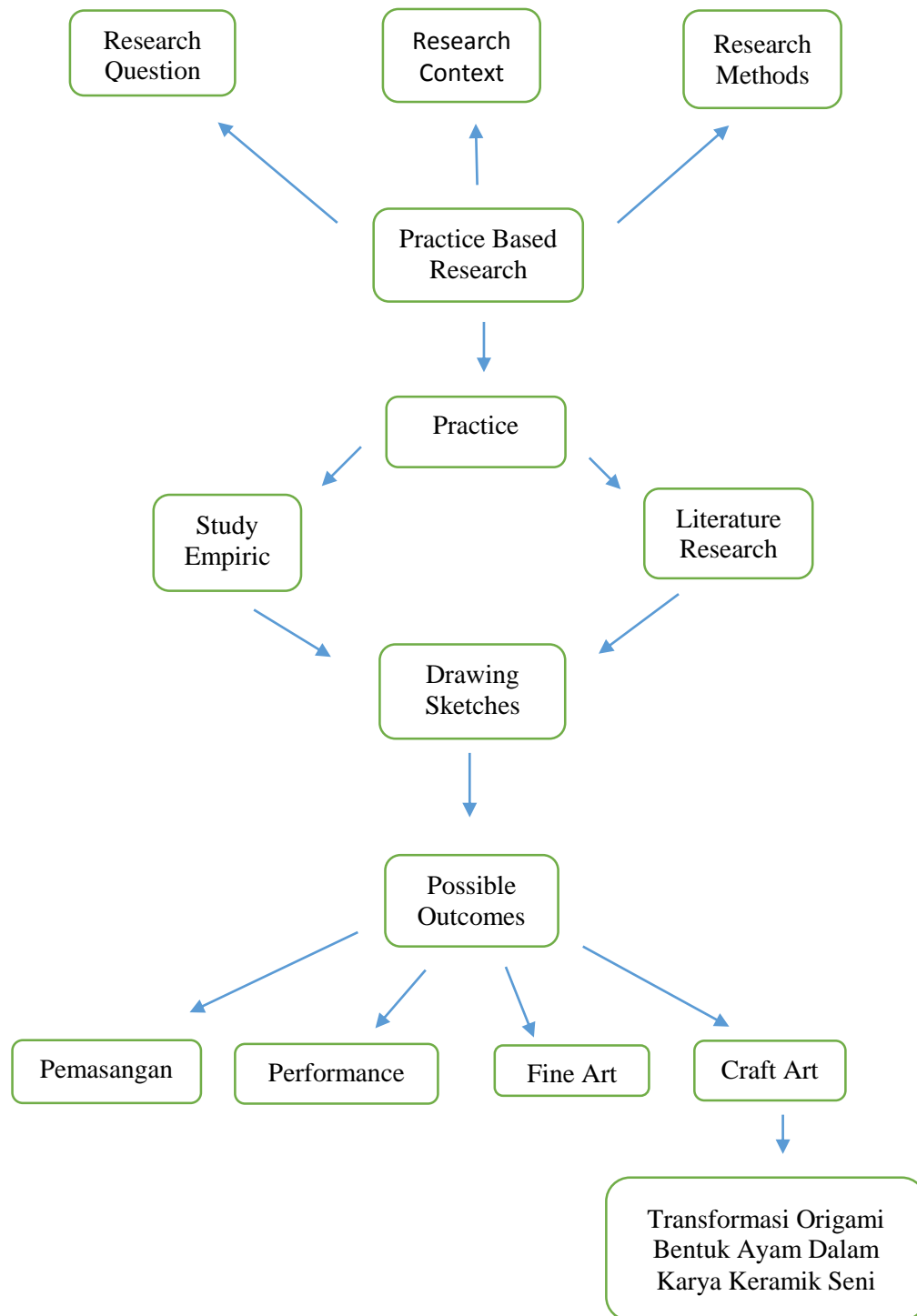
Pendekatan ini dilakukan untuk mewujudkan karya dalam bentuk visual dengan memperhatikan berbagai unsur semiotika, seperti tiga teori yang dimukakan oleh Charles Sanders Pierce dalam menganalisa tanda yaitu; Teori pertama terdiri dari *Qualisign*, *Sinsign*, dan *Legisign*. Teori kedua terdiri dari *Ikon*, *Indeks*, dan *Simbol*. Sedangkan teori ketiga terdiri dari *Rema* (*Rheme*), *Disen* (*Dicent*), dan *Argumen* (*Argument*).

2. Metode Penciptaan

a. Metode *Practice-Based Research*

Penelitian di bidang seni memiliki karakteristik tersendiri, di mana karya seni memiliki peranan penting baik sebagai objek kajian maupaun sebagai karya yang dihasilkan menggunakan metode tertentu. Hal ini serupa dengan pendapat Candy dan Edmonds, bahwa penelitian adalah kegiatan yang murni teoretis dan menggunakan artefak sebagai objek kajian atau alat untuk bereksperimen. Kemudian penelitian adalah merupakan suatu proses yang menghasilkan pengetahuan atau pemahaman baru. Candy dan Edmonds menegaskan bahwa, “Komponen penelitian *practice-based research* adalah merupakan elemen kunci yang *transfer* pemahamannya dicapai sebagai hasil dari proses penelitian”.

Sedangkan menurut Gray dan Malins penelitian di bidang seni memiliki karakteristik menggunakan banyak pendekatan dan beragam metode yang disesuaikan dengan penelitian karya seni yang dibuat oleh setiap individu. Gray dan Malins menjelaskan bahwa metodologi adalah studi tentang sistem metode dan prinsip-prinsip yang digunakan dalam disiplin ilmu tertentu. Metode adalah teknik dan alat khusus untuk mengeksplorasi, mengumpulkan, dan menganalisis informasi, seperti observasi, gambar atau foto, peta konsep, dan diari visual (dokumentasi proses pengerjaan karya). Berikut penjelasan singkat dari metode *practice-based research* dalam bentuk bagan:



Gambar.1. Metode *Practice-Based Research*
Sumber: Jurnal Perintis Pendidikan UiTMs

Berdasarkan uraian skema di atas, dapat dijelaskan bahwa penciptaan yang berbasis penelitian tentunya harus diawali dengan studi mengenai pokok persoalan dari materi yang di ambil seperti ide, konsep, tema, bentuk, teknik, bahan, dan penampilan. Segala materi ini diulas secara mendalam agar dapat dipahami, sehingga betul-betul telah menguasai dan menjiwai objek tersebut.

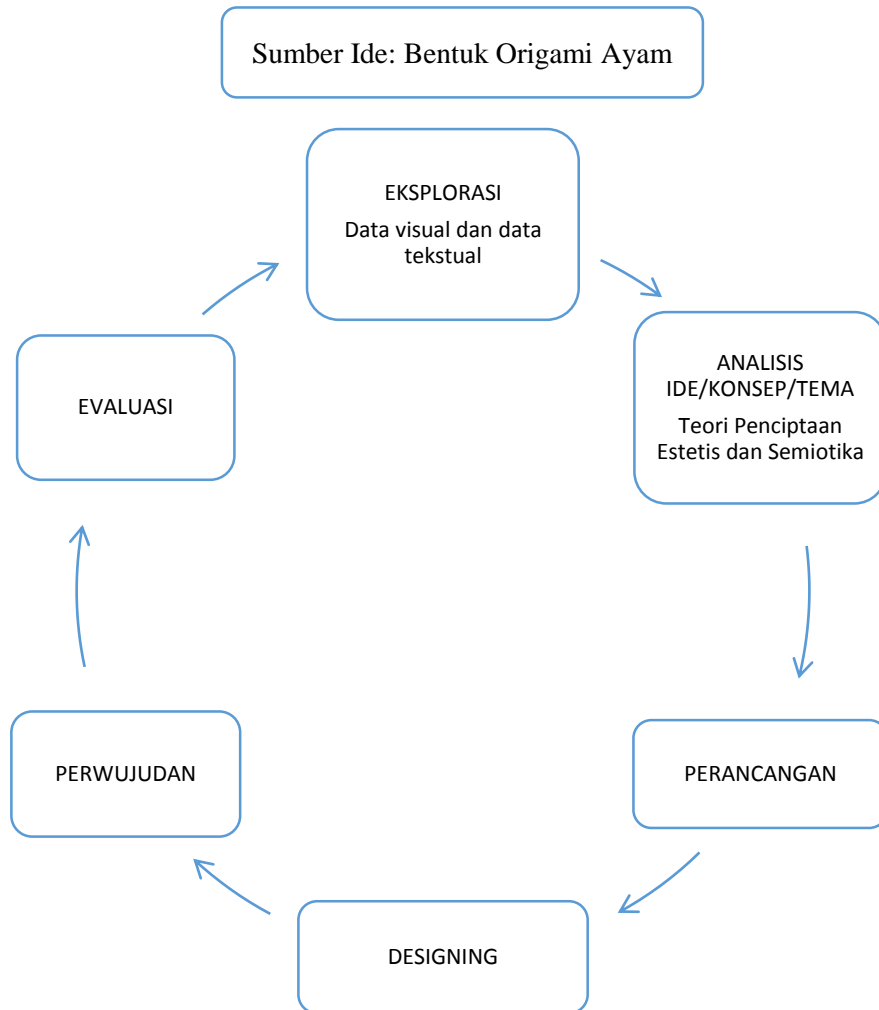
Di dalam penciptaan Tugas Akhir ini, hal yang sangat penting untuk ditelusuri secara mendalam yaitu konsep penciptaan itu sendiri, karena pada bagian ini konsep penciptaan menjadi dasar utama penciptaan. Diawali dengan merumuskan berbagai pertanyaan. Selain studi empiric, studi penelitian juga dapat dilakukan dengan studi pustaka pada beberapa dokumen maupun buku-buku yang berhubungan dengan tema yang diambil yaitu Transformasi *Origami* Bentuk Ayam Dalam Karya Keramik Seni. Dalam penciptaan ini penulis menggunakan beberapa pendekatan dan metode pengumpulan data, yaitu pendekatan semiotika dan pendekatan estetis. Menggunakan metode observasi, metode pustaka, dan metode analisis data kualitatif.

b. Metode Tiga Tahap Enam Langkah Proses Penciptaan Seni Kriya

Proses penciptaan seni kriya dilakukan melalui beberapa tahapan, tahapan tersebut harus tersusun secara berurutan dan menggambarkan suatu proses penciptaan yang teratur dan rasional dalam penciptaan karya seni kriya. Menurut SP Gustami, menyusun metode penciptaan seni kriya yang disebut metode tiga tahap enam langkah proses penciptaan seni kriya. Metode tiga tahap dan enam langkah proses penciptaan karya seni kriya yaitu tahap eksplorasi, tahap perancangan, dan tahap perwujudan.

Metode tiga tahap enam langkah proses penciptaan seni kriya sesuai dengan karakteristik metode *practice-based research* yang berurutan, sistematis, dan dapat menghasilkan data yang valid. Untuk itu, tugas akhir penciptaan ini menggunakan metode tiga tahap enam langkah proses

penciptaan seni kriya. Berikut penjelasan singkat dari metode tiga tahap enam langkah proses penciptaan seni kriya menurut SP Gustami dalam bentuk bagan:



Gambar.2. Metode Tiga Tahap Enam Langkah Proses Penciptaan Seni Kriya